

《C/C++ 学习指南》

第20.3讲：重名问题与命名规范

作者：邵发 QQ群：417024631
官网：<http://www.afanihao.cn/>
答疑：<http://www.afanihao.cn/kbase/>

C/C++学习指南 邵发 www.afanihao.cn

this->是可以省略的

为了让代码更简洁，**this->**是可以省略的。编译器会自己给它加上**this->**。

```
class Object
{
public:
    int x;
    int y;
public:
    int Add()
    {
        return x + y; // 相当于 this->x + this->y
    }
    void Test()
    {
        printf("Sum: %d \n ", Add()); // 相当于this->Add()
    }
};
```

重名问题:就近原则

(1) 在成员函数里:当局部变量与成员变量重名时,该变量指向的是局部变量。

```
class Object
{
public:
    int x; // 成员变量
    void Test(int x)
    {
        printf("x = %d \n", x); // 最近的:函数内定义的x
    }
};
```

如果要指定成员变量x,则必须加上 this->的限定

重名问题:就近原则

(2) 在成员函数里,当成员变量与全局变量重名时,该变量指向的是成员变量。

```
int x = 10; // 全局变量
class Object
{
public:
    int x;
    void Test(int)
    {
        printf("x = %d \n", x); // 最近的x:成员变量x
    }
};
```

注:如果要指定全局变量x,则必须加上::x

重名问题：“就近原则”

(3) 在成员函数与全局函数重名时，默认指成员函数

```
void Sum(int x, int y)
{
    return x + y;
}

class Object
{
public:
    void Sum(int x, int y)
    {
        return x + y;
    }
    void Test()
    {
        printf("x = %d \n", Sum(10, 11)); // 最近的x:成员变量x
    }
};
```

注：::全局符号， this-> 成员

命名规范

类名：每个单词的首字母大写。一般用名词形式。

如
 Circle
 GoodObject
 HighSchool
 StringList
 MemoryPool
 VeryLargeBuffer

显然，所有命名的一个基本要求：顾名思义，通过名字，能够反映其意义

例如，如果你给一个表示矩形的类命名为Circle，那就是个非常不恰当的名字。

命名规范

成员函数：每个单词的首字母大写。一般用动词形式。

例如

Open 打开

Close 关闭

Add 添加

Remove 删除

SendMessage 发送消息

RecvMessage 接收消息

可以发现函数名的特点

- (1) 通常是成对出现的, Find()
- (2) 常用函数名就是那么多, 大家一见到就能知道它是干什么的

命名规范

成员变量：小写开头, 第二个单词开头大写。通常加上前缀
m_

例如

m_number

m_server

m_port

m_buffer;

m_maxsize;

其中, m代表的是member这个单词, 成员的意思

C/C++学习指南 邵发 www.afanihao.cn

补充

如果没有访问修饰符，则默认是private的